
PlayStation
スラップハッピーリズムバスターズ
SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS
For Japan Only
プレイヤー 1~2人
メモリーカード 1ブロック
アナログコントローラ 対応（振動のみ）

game start

ゲームの開始

「スラップ ハッピー リズム バスターズ」のDISCを"プレイステーション"本体に正しくセットして、電源を入れて下さい。オープニングムービーの後、タイトル画面になります。「PUSH START」と表示されている時にSTARTボタンを押すとメインメニューが表示されます。方向キーの上下でプレイするモードを選択し、◎ボタンで決定します。



ARCADE MODE
プレイヤー対COMの対戦です。

VS MODE
二人対戦用のモードです。

PRACTICE
技を練習するモードです。

DJ PRACTICE
ビートコンボを練習するモードです。

OPTION
ゲーム中の各種設定を行います。

MEMORY CARD

プレイ記録のSAVE/LOADを行います。あらかじめメモリーカード差込口1にメモリーカードをセットしてください。OPTIONにてAUTO SAVEのON/OFF設定も出来ます。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

操作方法

アナログコントローラ



L2 ボタン
ビートコンボ発動
△ボタンと○ボタン同時押し

L1 ボタン
投げ
□ボタンと×ボタン同時押し

方向キー
メニュー等の選択
キャラクターの操作
ビートコマンドの入力
ビートチェンジの入力

SELECTボタン
挑発

左スティック

アナログモードスイッチ

右スティック

LED

STARTボタン
ゲームのスタート／ポーズ

R2 ボタン
×ボタンと○ボタン同時押し

R1 ボタン
□ボタンと△ボタン同時押し

△ボタン
強パンチ
ビートコマンド／ビート
チェンジの入力

○ボタン
メニュー等の決定
強キック
ビートコマンド／ビート
チェンジの入力

□ボタン
弱パンチ
ビートコマンド／ビート
チェンジの入力

×ボタン
メニュー等のキャンセル
強キック
ビートコマンド／ビート
チェンジの入力

※このソフトはアナログコントローラの振動のみに対応しています。振動機能はアナログモードスイッチのON／OFF（LEDの点灯／消灯）にかかわらず機能します。振動機能のON／OFFは［OPTION MODE］のVIBRATIONにて変更出来ます。

コントローラ

各ボタンの基本機能はアナログコントローラと同じです。



コントローラの使い方・2

対戦中での操作方法（キャラクターが右向きの場合）

■基本操作

方向キー ➡　前進
方向キー ⬅　後進
方向キー ➡➡　ダッシュ（通常より早く前進します）

■挑発

SELECTボタンで相手を挑発できます。
挑発すると、ビートゲージが上昇します。

■攻撃

プレイヤーの体勢（立ち・しゃがみ・空中）に応じて、各ボタンに対応した技が出ます。

□ボタン　弱パンチ
△ボタン　強パンチ
×ボタン　弱キック
○ボタン　強キック





■ガード（防御）

攻撃を受ける直前に敵の攻撃に対して逆方向に方向キーを押すことで、相手の攻撃を防御します。相手が下段攻撃をしてきた場合には、相手に対して逆斜め下に方向キーを入力します。

方向キー ⬅　防御
方向キー ↙　防御

■ガードキャンセル

相手の攻撃をガードした瞬間にコマンドを入れる事で、ガードをキャンセルして反撃する事ができます。
※ビートゲージを1つ使用します。
ガード硬直中に　□ボタン＋△ボタン
（or R1ボタン）
又は　×ボタン＋○ボタン
（or R2ボタン）

■ジャンプ

ジャンプ中に攻撃のボタンを押すと空中攻撃が出来ます。また、軽く押すことによって、各方向の小ジャンプになります。

■空中立て直し

相手の攻撃を受けて、空中に吹き飛んだ時にボタンを押す事で体勢をたて直すことができます。受けた攻撃によっては、立て直し不可の場合もあります。

空中やられ状態で　○ボタン　前方向に着地
△ボタン　上に飛んで着地
×ボタン　真下に着地
□ボタン　後方向に着地

■吹っとばし攻撃

当てると、画面端まで相手を吹き飛ばします。
（スラップ状態に当てると画面が切り替わります。）

方向キー ← + △ボタン同時押し

■投げ技

敵近くの間合いで、□ボタンと×ボタン同時に押すことで相手を投げる事ができます。L1ボタンひとつでも簡単に出せる事ができます。

相手と近付いた状態で　□ボタン+×ボタン
（or　L1ボタン）

■投げ抜け

投げに入られた瞬間に投げコマンドを入れる事で、相手の投げをかわす事ができます。

投げに入られた瞬間に　□ボタン+×ボタン
（or　L1ボタン）

■必殺技

方向キーとボタンの組み合わせで多彩な必殺技を繰り出す事ができます。各キャラクター
それぞれコマンドが違います。

■レイブアタック（RA）

ビートゲージが1以上溜まると、各キャラクターそれぞれのコマンドを入れる事で、レイブアタックを出す事ができます。

■ビートコンボ

ビートゲージが8まで溜まると、敵近くの間合いでコマンドを入れる事で発動する事が出来ます。
ビートゲージが8の状態で　△ボタン + ○ボタン
（or　L2ボタン）

■スラップ状態

相手の攻撃を受けると、自分のスラップゲージが蓄積されていきます。メーターがMAXになると、体が点滅し一定時間又はもう一度
攻撃を受けるまで
ガード不能状態になります。



screen [vs mode]

対戦画面の見方



タイムカウンター　カウンターが0になると勝敗が判定に持ち込まれます。体力ゲージの残りが多い方が勝ちとなります。

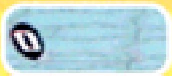
キャラクター名　使用しているキャラクター名です。

体力ゲージ　使用しているキャラクターの残り体力を表しています。相手の攻撃を受けると減少していき、無くなると負けになります。

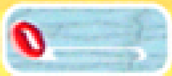
スラップゲージ　相手の攻撃を受けると上昇していき、いっぱいになるとスラップ状態になります。

勝利ROUND数　勝利ROUND数1勝につきひとつのマークがつきます。

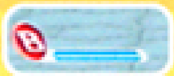
ビートゲージ　対戦中のいろいろな条件でゲージが上昇していきます。一定量たまるとメーターの数値が1になりレイプアタックを使用する事ができるようになります。使わずにためていくと1→2→Bと変化していき、Bまでためるとビートコンボが発動可能になります。



必殺技のみ使用可



レイプアタック1,2
まで使用可



ビートコンボまで
使用可

ビートコンボ画面の見方

ビートコンボとは

各キャラクターにオリジナルのビートを持っていて、発動するとそのビートにのったプレートが上下左右から出てきます。中央の枠に合わせて入力が成功すると連続技が繋がっていくコンボシステムです。ビート、Hit感、入力が三位一体となった新感覚コンボです。

●ヒットゾーン
中央の枠。かけた側はここにプレートがあった瞬間に押します。

●プレート
ビートに合わせて上下左右から流れてきます。

●チェンジゾーン
外側の枠。かけられた側はここにプレートがあった瞬間に押せばコマンドをチェンジする事が出来ます。

●HIT数の表示
連続で押す事に成功すれば、HIT数は上がっていきます。



●ビートメーター
かけた側に表示されます。メーターは相手の残り体力です。FINALラウンドで相手の体力を0にできれば、FEVERタイムに突入します。

●判定の表示
押したタイミングによって、判定が表示されます。
GREAT ……タイミング良く押せた時
COOL ……少しタイミングがずれて押した時
OOPS! ……空打ちした時
DAMN!! ……入力出来なかった時

入力の方法

上下左右からくるコマンドは各方向キーまたは各ボタンに対応しています。

緑のプレート	△ボタン　又は　方向キー ↑
ピンクのプレート	□ボタン　又は　方向キー ←
紫のプレート	×ボタン　又は　方向キー ↓
赤のプレート	○ボタン　又は　方向キー →

入力のコツ

緑とピンクのプレートは方向キーで、赤と紫のプレートは各ボタンで押すとうまく入力できます。

●緑とピンクのプレート
方向キー↑と
方向キー←で入力



●赤と紫のプレート
○ボタンと
×ボタンで入力

ビートチェンジ

かけられた方はチェンジゾーン（外側の枠）にプレートが合った時に、コマンドを入力すると反対側にコマンドをチェンジさせる事ができます。相手側のコマンドを難しくしてミスを誘う事が出来ます。

●外側の枠



●外側の枠

●チェンジプレート

game mode

ゲームモードの説明

ARCADE MODE

■一人でCOMの操作するキャラクターを倒していくモードです。

キャラクター選択画面でプレイするキャラクターを選ぶと、対戦する相手はCOM（コンピューター）が自動的に選び、対戦が始まります。

キャラクターを決定する時に、●ボタン、●ボタン、●ボタンで服装のカラーが変化します。

戦いに勝利すると、次の対戦相手を選択する画面になります。二人のどちらかを方向キーの⬅➡でプレイヤーが選びます。敗れた場合はコンティニューが出来ます。

戦いの内容によって、最後に登場するボスキャラクターが変わります。





●コンティニューについて

試合に負けるとコンティニュー表示がでます。画面表示のカウントダウンが0になる前にSTARTボタンを押すと、負けた試合を始めからやり直す事ができます。カウントダウンが0になるとゲームオーバーになります。コンティニューの回数に制限はありません。

●途中参加について

プレイ中に参加する側のコントローラのSTARTボタンを押すと二人対戦が出来ます。
途中参加したプレイヤーがキャラクターを選択すると対戦開始です。

●対戦の中止について

対戦中にプレイヤーの操作コントローラでSTARTボタンを押すと[CONTINUE]と[EXIT]が表示されます。[CONTINUE]で対戦画面に戻り、[EXIT]でタイトル画面に戻ります。

VS MODE

■二人対戦用のモードです。

キャラクター選択画面でそれぞれのキャラクターを選びます。選択後、ステージ選択画面になります。方向キーの⬅ ➡で選択できます。対戦後は再びキャラクター選択画面になります。

PRACTICE

■基本操作や連続技、特殊操作の方法を練習していくモードです。

このモードでは時間制限、KOはありません。使用キャラクターと相手キャラクターを選択してください。プレイ中にSTARTボタンを押す事で相手側の行動の設定が出来ます。

ACTION CROUCH / NORMAL / JUMP / GUARD　NORMAL / AUTO GUARD

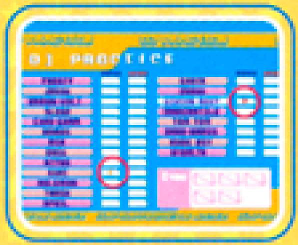
DJ PRACTICE

■ビートコンボを練習するモードです。

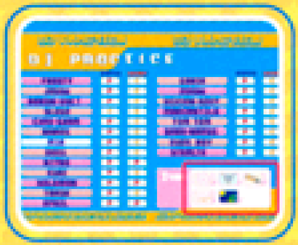
キャラクターを選択し、EASY/HARDのどちらかを方向キーの⬅➡で選択して下さい。
決定後、ビートコンボが始まります。一定以上のビートコンボを決めるとクリアマーク[C]がつき、完全にクリアするとパーフェクトマーク[P]がつきます。クリアマークの数によってアイテムアイコンが増えていきます。



ビート画面



[C][P]マーク画面



アイテムアイコン

●アイテムアイコンの効果

獲得アイコン	他の条件	効果
フロスティ	どこかのステージでフィーバー勝利する	新キャラクター登場
ダークラモスのマスク	ボス戦でダークラモスを倒している	新キャラクター登場
ジャクウの剣	ボス戦でジャクウを倒している	新キャラクター登場
コミックブック	なし	Loadingコミック獲得（OptionMode）
宇宙マーク	なし	宇宙ステージの追加

さらに、全てパーフェクトマーク[P]で埋める事が出来ると、このモードにてフィーバータイムまで見られるようになります。

OPTION

■色々な設定や調節、切り替えができるモードです。

GAME OPTION	ゲームのルールに関する設定を変更します。
DIFFICULTY	アーケードモードの難しさを設定できます
DAMAGE	攻撃のダメージ量を調整できます
FIGHT COUNT	対戦を何本先取にするか決められます
TIME LIMIT	１ラウンドの制限時間を変更できます
MUSIC VOL	ゲームのBGMの音量を設定します
SE VOL	ゲームの効果音の音量を設定します
SOUND	使用するテレビに応じてステレオかモノラルに切り替えられます
VIBRATION	アナログコントローラの振動機能のON/OFFを設定します

AUTO SAVE	オートセーブのON/OFFを設定します
KEY CONFIG	コントローラの各攻撃ボタンの設定をします。
MEMORY CARD	プレイ記録のSAVE/LOADを行います。あらかじめメモリーカード差込口１にメモリーカードをセットしてください。
SAVE	ゲームのプレイ内容、オプション内容などをメモリーカードにセーブします。
LOAD	メモリーカードから、保存されている各種データの読み込みを行います。

characters

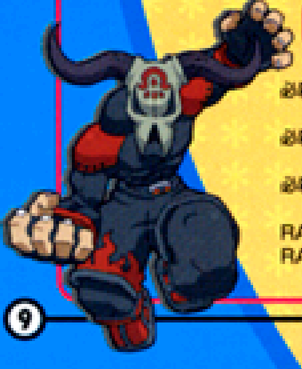
※ 空 は空中のみ使用可能な技です。
※ 地／空 は地上、空中の両方で使用可能な技です。
※矢印は方向キーの押す方向を表しています。



RAMOS ラモス

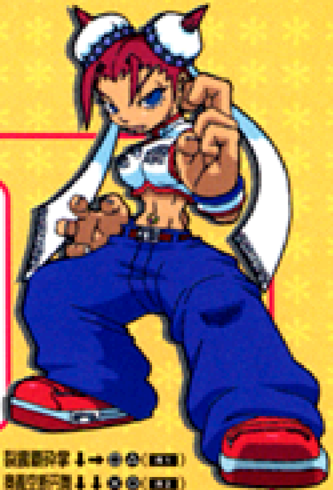
年齢 17才
熱血ケンカDJ。血の気が多くて喧嘩早い。その性格が災いしてか、クラブの客とモメ事をおこしては転々としている。「オレのビートにのれない奴はぶん殴る!」が彼のいつもの口癖。マーカンタイルに出会う事で彼のダークな一面を引き出されD-Ramosとして覚醒する。

必殺1：バーニング・ディスク ↓→Ⓟ
↓→Ⓚ
必殺2：バーストフレアー ←→Ⓟ
←→Ⓚ
必殺3：キューイング・アッパー ↓↓Ⓟ
↓↓Ⓚ
RA1：クラップ・キャノン ↓→ⓅⓀ([illegible])
RA2：ジャングリング・ラッシュ ←→ⓅⓀ([illegible])



D-Ramos ダークラモス

必殺1：バーニング・ディスク ↓→Ⓟ
↓→Ⓚ
必殺2：バースト・フレアー ←→Ⓟ
←→Ⓚ
必殺3：キューイング・アッパー ↓↓Ⓟ
↓↓Ⓚ
RA1：クラップ・キャノン ↓→ⓅⓀ([illegible])
RA2：ジャンク・デス・ラッシュ ↓→ⓅⓀ([illegible])



MIA ミア

年齢 16才
お転婆カンフー娘。学校では、明るい優等生。でも、放課後にはストリートで、カンフー奥義を極めるため日々強い相手と格闘中。ラモスとは幼なじみで、今でもとても仲が良い。オレグから地下闘技場の存在を知って出場の機会を伺っている。

必殺1：破岩掌 ↓→Ⓟ
↓→Ⓚ
必殺2：空断脚 ↓↓Ⓚ
↓↓Ⓚ
必殺3：崩拳 ←→Ⓟ
←→Ⓚ

RA1：[illegible] ↓→ⓅⓀ([illegible])
RA2：[illegible] ↓↓ⓀⓀ([illegible])
特殊：Pコンボ Ⓟ、Ⓟ、Ⓚ、Ⓚ
：Kコンボ Ⓚ、Ⓚ、Ⓚ



OREG オレグ

年齢 29才
SPEED狂タクシードライバー。ボルト博士なら最速のタクシーを作れると思い、いつも作ってくれる様に催促している。愛車改造の為に、まとまったお金が必要となり夜は地下闘技場ファイターとして賞金を貯めている。かつてはスレッジとコンビを組んでいた。出身はマーカンタイルと同じロシアで、同じ部隊に所属していた。

必殺1：ジャッキー・アッパー ↓→Ⓟ
(続けて)Ⓟ
↓→Ⓚ
(続けて)Ⓚ
必殺2：ホイール・ヘッド ←→Ⓟ
←→Ⓚ

必殺3：[illegible] ↓←Ⓟ
↓←Ⓚ
RA1：ホイルスピン・ヘッド ←→ⓅⓀ([illegible])
RA2：[illegible] ↓→ⓅⓀ([illegible])

NITRO ニトロ



年齢　25才
サイボーグ。もともと日本人だった彼は、この街で交通事故の為、意識不明の重体になった。多くの医者が見放す中、ボルト博士にサイボーグとして改造され一命を取り止めるが、最強の体を手にした事で気弱だった性格が豹変してしまう。しかし、昔の記憶は完全には消えず二重人格となり苦しんでいる。

必殺1:クレーン・スルー ↓←●
↓←●
必殺2:ドリル・クラッシャー ↓→●
↓→●
RA1:デスクラッシュ・クレーン ↓←●●([illegible])
RA2:メルト・レイ・ダウン ↓↓●●([illegible])

TRASH トラッシュ



年齢　18才
街の掃除屋。ニヒルでいつもクールな奴。物心ついた時にはゴミに囲まれて育っていた。その反動で、今ではキレイ好きで街を汚す奴は許せない。街を脅かすチャド&グラム、いたる所に落書きをするトムトムには腹を立てている。

必殺1:クリーンナップ ↓→●
↓→●
必殺2:ストラックダスト ↓←●
↓←●
必殺3:トリプル・ダート ←→●
←→●
RA1:バキュームボックス ↓→●●([illegible])
RA2:ジェネラル・クリーニング ↓←●●([illegible])

EURI ユーリ



年齢　16才
ガスガール。トラッシュの事を片思いしていて、異常に嫉妬深い。他の女性を見ただけで、トラッシュの恋のライバルと勘違いして戦いを挑む。はじけた性格で一度キレたらもう止まらない。ガスマシンを背負っており、あらゆるタイプのガス攻撃を行う。アメ玉などの甘い物が好物でよくキャンディ・ショップに出かける。

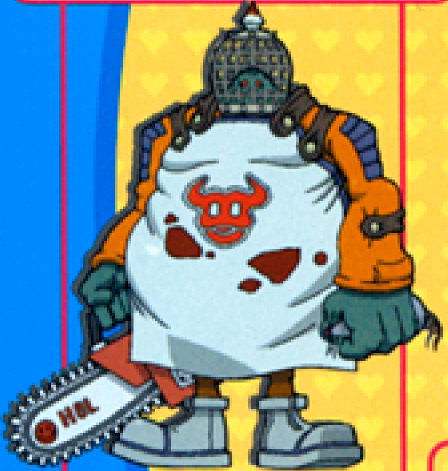
必殺1:ガスシュート 地/空 ↓→●
地/空 ↓→●
必殺2:ヒップ・バックシュート 地/空 ↓←●
地/空 ↓←●
必殺3:シューティング・シュガー 空 ↓→●
空 ↓→●
必殺4:ガムガム・スルー ←→●
←→●
RA1:ガス・オーバー・シュート ↓→●●([illegible])
RA2:シュガー・レイン・リミット 空 ↓→●●([illegible])
特殊:エア・ホバーダッシュ 空 →→
空 ←←

characters

※ 空 は空中のみ使用可能な技です。
※ 地／空 は地上、空中の両方で使用可能な技です。
※矢印は方向キーの押す方向を表しています。

HOLEMON ホールモン

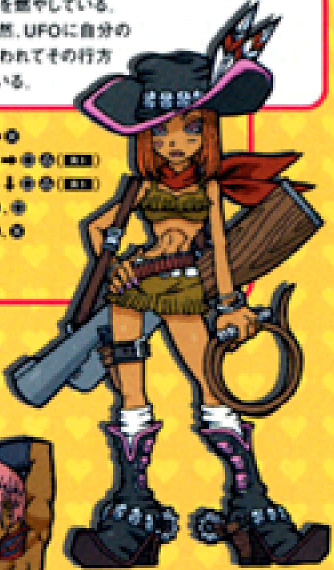
年齢　40才
肉屋の太った主人。無口であまり声を発しない。
生肉を切るのが大好きというだけで、あまり肉屋としての商売気は無い。いつも切りごたえのある肉を探している。
最終的には牛の匂いを嗅ぎ付け、UFOまで辿り着く。



必殺1：ブッチャープレス　↓↓●
↓↓●
必殺2：ミンチ・クリーパー　←→●
←→●
必殺3：バードゲージ　↓→●
↓→●
RA1：エンドレス・ブッチャープレス　↓↓●●(■■)
RA2：マニアック・スローター　←→●●(■■)

APRIL エイプリル

年齢　15才
カウガール。父親に甘やかされて育てられた為、生意気な性格になった。いつも首に掛けている帽子は父親から譲り受けた。かつて、父親を倒したミアにはライバル心を燃やしている。
ある日突然、UFOに自分の愛牛を攫われてその行方を探している。



必殺1：ウエスタン・エッジ
地／空 ↓→●
地／空 ↓→●
必殺2：ハンギング・ショットガン
地／空 ↓↓●
地／空 ↓↓●
必殺3：ホーリング・ラッソ　←●
RA1：[illegible]　↓→●●(■■)
RA2：[illegible]　↓↓●●(■■)
特殊：Pコンボ　●、●
Kコンボ　●、●

GARIA ガリア

年齢　25才
神秘的舞踊女。マーカンタイルに魅入られて、女性で初めて彼の元で訓練を受けた。しかし、一度は有能な殺し屋になったが洗脳が不完全だった為、彼の元を去る。その後、故郷のモロッコに戻り妖術を会得する。闘う者は皆、彼女の妖艶な舞いに翻弄される。神秘的な彼女の才能は、UFOの到来を予言していた。



必殺1：ソムタム　↓→●
↓→●
必殺2：ガイチェ　↓→●
↓→●
必殺3：ヌアサドゥン　↓←●
↓←●
RA1：ソムタム・ガイヤーン　↓→●●(■■)
RA2：ムーサテ・ポピアッソ　↓→●●(■■)

ZEKÖO ゼクウ

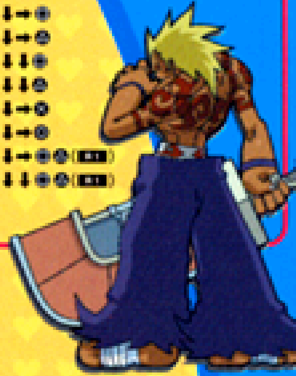
年齢　25才
サムライ。アメリカンブシドーを受け継ぐ豪快男。祖父が日本の高名な剣士で、剣術を教わる。肌身離さず持つ刀は祖父の形見にあたる。ワビサビを重んじ、礼儀知らずな奴は叩き切る。呪われた妖刀を手にする事でJEKÖOとなって凶悪に変貌する。

必殺1：波スラッシュ ↓→●
↓→●
必殺2：天昇剣 ↓↓●
↓↓●
必殺3：獅子落とし斬り ↓→●
↓→●
RA1：黒船来航 ↓→●●(■)
RA2：疾風天昇剣 ↓↓●●(■)



JEKÖO ジャクウ

必殺1：波スラッシュ ↓→●
↓→●
必殺2：天昇剣 ↓↓●
↓↓●
必殺3：獅子落とし斬り ↓→●
↓→●
RA1：風塵乱舞剣 ↓→●●(■)
RA2：疾風天昇剣 ↓↓●●(■)



VIVIAN&ROXY ビビアン&ロキシー

年齢　11才
双子の暗殺者。組織を抜けたマーカンタイルの処分をしろと指令を受けこの街にくる。一見誰が見てもごく普通な女の子だが、どこか不思議な感じがする。一流の暗殺術を仕込まれていて、二人とも小柄ゆえの瞬発力、息の合ったコンビネーションで確実に仕事を遂行する。

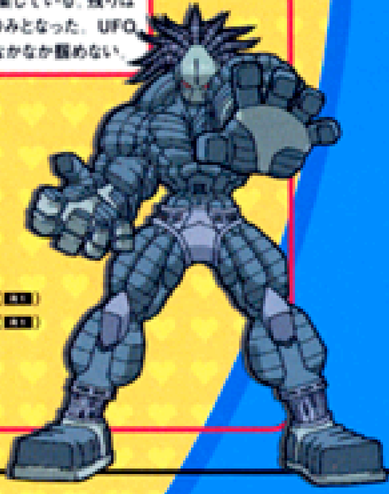


必殺1：ワンツー・パーツ ↓→●
↓→●
必殺2：グルグル・パーツ ↓←●
↓←●
必殺3：リバース・パーツ ↓→●
↓→●
RA1：ボコボコ・パーツ ↓→●●(■)
RA2：ガチャガチャ・パーツ ↓→●●(■)

STEALTH ステルス

年齢 不明
宇宙人。正体不明。光学迷彩を身にまとい姿を消せる事から「ステルス」と呼ばれる。相手の記憶に忍び込み、今まで闘ってきた経験を分析して闘う。牛が好きらしく、牛を収集している。残りは日本人街にある「ワギュウ」のみとなった。UFOで行動しているため足取りはなかなか掴めない。

必殺1：アステロイド・フレア ↓→●
↓→●
必殺2：コスモ・フュージョン ↓←●
↓←●
必殺3：Qパール ↓↓●
↓↓●
必殺4：マグネット・スフィア ←→●
←→●
RA1：コスモ・エクスプロージョン ↓←●●(■)
RA2：Q-リミット ↓↓●●(■)



characters

※[illegible]は空中のみ使用可能な技です。
※[illegible]は地上、空中の両方で使用可能な技です。
※矢印は方向キーの押す方向を表しています。

RUDE BOY ルードボーイ

年齢不詳
DownTownのギャング組織「クラウド」に君臨する。週末になると格闘家やケンカ屋を集めて、闘技場でトーナメントを開催している。彼は最強の男を見つける度に、その動きを自分の脳内にトレースしていく事で、自分の力を更に高めていくことができたからだ。彼のあやつる剣にはカオスパワーが秘められいて、絶対な力を発揮する。誰も彼に逆らう事はできない。



必殺1：インターセプター ↓←●
↓←●
必殺2：ムーン・スライサー ↓←●
↓←○
必殺3：パルス・ダイレクト ←→●
(続けて)●
←→○
(続けて)○
必殺4：スパイラル・ソード[illegible] ↓○
RA1：カオス・ソード ↓←●○(■)
RA2：ニュークリア・パルス・ダイレクト (溜時に)●○(■)
RA3：ルード・チェンジ ↓→●○(■)

TOMTOM トムトム

年齢 11才
グラフティアーティスト。元気で負けず嫌いな街の悪ガキ。絵を描く事が大好きで、落書きが出来そうな場所を見つけると描きまくる。彼の夢は、世界を股にかけた落書きをしたいと思い描いている。偶然UFOを発見した事で、乗ってみたいという好奇心にかられる。

必殺1：フラッシュ・ハンド ↓↓●
↓↓○
必殺2：グラフティ・ショット ↓→●
↓→○
RA1：マッド・ペインティング ↓→●○(■)
RA2：スクリブル・ライズ ↓→●○(■)





年齢 62才
元ロシアの特殊部隊。
裏組織の殺しの請け負い人として
暗躍するが、自分の暗殺術の
後継者を探す為に、パートナーである
二匹の犬と共に
組織裏切り。
この街に現れた。
最初の後継者
としてガリアの洗脳に
失敗した彼は、
ラモスに興味を示すが、
彼には時間は
もう残されて
いなかった。
ビビアンとロキシーが
刺客として送り込まれたからだ…。

MARKANTYLE マーカンタイル

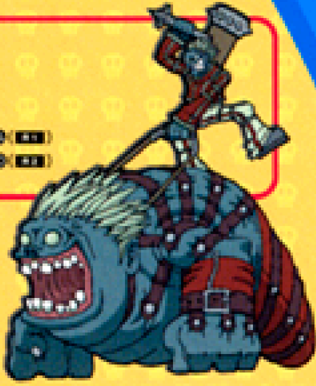
必殺1：スヴァボーグ ↓↓○
↓↓●
必殺2：ドゥルーク ↓→●
↓→○
必殺3：リュヴォーフ ↓→○
↓→○

RA1：トゥヴォールチェストゥヴァ ↓↓●○(■)
RA2：ムノーガ・ドゥルーク ↓→●○(■)
特殊：ザモーク(交代) ■
※マーカンタイルは、ロシアンドックがスラップ状態に陥ると自動的に交代してきます。ドックがスラップ状態より復活した後、お互いの近くで■ボタンを押すことにより、再度交代することが出来ます。

CHAD&GRAM チャド&グラム

年齢 22才 24才
兄弟。チャドはグラムが2才の頃、真夜中に空から降ってきた不思議な生き物。彼等は兄弟として育ってきた。普段は二人共ホールモンの肉屋で働いているが、チャドは怠け者で、グラムは街のチンピラ。肉屋の主人ホールモンも普段から店には顔を出さずで、お店は開店閉開である。

必殺1	ライジング・チャド	↓↓●
		↓↓●
必殺2	バッド・スメル	↓→●
		↓→●
RA1	スカイダイブ・チャド	↓↓●●( )
RA2	チャドミサイル	↓→●●( )



VOLT ボルト

年齢 48才
マッドサイエンテスト。彼の情熱は殺戮マシーンを造る事。最初に普通の人間を改造してニトロを造りあげたが、人間の記憶が邪魔をして殺戮マシーンにはなれず、失敗作であった。そこで、野生で強靭な肉体を持った猿のバロンを改造する。現在は地下闘技場で彼の力を試している。スレッジを見て、次の実験標体にしようと企む。



BARON バロン

年齢 4才
改造猿。異常発達した巨大な猿で、「森の主」としてジャングルで平和に暮らしていた。しかし、ボルト博士が興味を示し捕獲されてしまう。彼の強化手術によって戦闘力は増し、現在は地下闘技場ファイターとして闘っている。風貌は狂暴になってしまったが、時折可愛い仕草を見せる。

必殺1	ボルガニー・ターン	←→●
		←→●
必殺2	ナラ・コンゴ	↓←●
		↓←●
RA1	ボルガニー・オーバー・スピン	←→●●( )
RA2	タンド・ナラ・コンゴ	↓←●●( )

SLEDGE スレッジ

年齢 30才
彫り師。オレグと同じ地下闘技場ファイター。以前にコンビも組んでいた。本業は彫り師で、彼のタトゥーのマニア振りは誰もが認めている。
更なる探求欲で、日本人街にいるタトゥーマスターを知る為にゼクウを探す。
一見すると極悪だが、実は気のやさしい奴で小動物を愛す。

必殺1	フライング・ボム	↓←●
		↓←●
必殺2	電撃スパイク	↓↓●
		↓↓●
必殺3	ホイール・ヘッド	←→●
		←→●
必殺4	ドロップ・ショルダー	↓●
		↓●
RA1	ホイルスピン・ヘッド	←→●●( )
RA2	オーバーヒート・フルコース	↓→●●( )



FROSTY フロスティ

年齢不詳
CandyShopの用心棒。何者なのかは正体不明。普段は店のマスコットとしておとなしくしている。店に来る人にも親しまれ、まさか動き出すとは思っていないが、いざ店で騒ぎが起こると活動を始める。そして、冷酷かつ確実に騒ぎを静めてくれるだろう。



必殺1	フロスティ・ビーム	↓→●
		↓→●
必殺2	ヘッド・ハンティング	↓→●
		↓→●
RA1	スプレッド・バズーカ	↓→●●( )
RA2	スウィート・マンスローター	↓→●●( )

使用上のご注意 •このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"(PS one)および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。•ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。•このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。•プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン(⏏)ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。•直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。•ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。•紙やテープをディスクに貼らないでください。•ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。•指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。•ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。•ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。•ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。•プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。•このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。•このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。•ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。•お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。•"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。•ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 •プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。•アナログコントローラ(DUALSHOCK)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。•疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。•プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。•ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。•お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

NTSC J

COMPACT disc

注意(ちゅうい)

「解説書」およびお使いになるハードウェアの「取扱説明書」「安全のために」を必ず読んでから、ご使用ください。特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、正しい方法で、ご使用ください。

4 959093 209042